

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kehadiran komik web memberikan dampak besar bagi perkomikan Indonesia. Hal ini dikarenakan komik web memiliki akses yang mudah untuk dibaca, sehingga komik web tersebut menjadi lebih populer di kalangan masyarakat Indonesia. Banyaknya *platform* yang masuk ke Indonesia membuat minat masyarakat dalam membuat komik web menjadi tinggi, namun masyarakat perlu mengetahui cara membuat komik web yang baik. Solusi yang baik untuk menangani hal ini adalah menyampaikan materi cara membuat komik melalui media komik web itu sendiri.

Untuk mendapatkan data yang akurat, dalam proses perancangan komik web dilakukan beberapa riset untuk mengumpulkan data, yaitu: dilakukan studi literatur tentang cara membuat komik web, mewawancarai para komikus web yang berpengalaman, mengikuti seminar yang dilaksanakan oleh platform-platform komik web, dan mengikuti kursus online membuat komik. Berdasarkan data yang diperoleh, pembuatan komik web yang baik secara umum memiliki langkah-langkah yang harus diikuti, seperti: pembuatan premis, *logline*, pembuatan plot point, mendesain karakter dan latar, menulis skrip, format komik web meliputi panel dan arah baca, pembuatan *storyboard*, sketsa, *lineart*, *coloring*, *lettering*, *onomatope* dan *finishing*.

Komik web mampu menampilkan materi dengan cara yang menarik. Penggunaan warna yang cerah, penggunaan gaya visual sederhana dan gaya visual campuran, serta adanya ilustrasi objek dan tokoh yang menjelaskan secara langsung membuat *target audience* menjadi lebih paham dan tidak mudah merasa bosan. Setelah memublikasi komik web yang telah dirancang ke Webtoon *Challenge*, tanggapan yang positif dan responsif didapatkan dari pembaca. pembaca menjadi lebih mengerti dan antusias untuk membuat komik web dan sudah mencoba membuat premis dan *logline* di kolom komentar sesuai petunjuk komik web yang dirancang.

B. Saran

Komik web bisa memberi inspirasi, semangat dan mendorong aspek: biasa menjadi luar biasa, hobi menjadi profesi, dan bermain menjadi serius. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini sebaiknya dimanfaatkan semaksimal mungkin. Informasi dan pengetahuan seputar komik web saat ini banyak tersebar di dunia internet. Dengan adanya komik web ini diharapkan menjadi referensi dan sarana edukasi yang baik bagi mahasiswa DKV, tahap berikutnya *target audiens* bisa menerapkan materi komik web ini dengan baik.

Selain itu, banyaknya platform-platform komik web di Indonesia membuat masyarakat memiliki banyak pilihan, diantaranya: LINE Webtoon Indonesia, Comico, *Ciayo Comics*, Comica, dan *Webcomics*. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, profesi komikus web dapat dikerjakan dimana saja termasuk di rumah. Kemudian dari rumah sendiri dapat menjangkau dunia.



DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Anggraini S., Lia dan Nathalia, Kirana (2014) *Desain komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Maharsi, Indiria (2011) *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott (2008) *Membuat Komik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- McCloud, Scott (2018) *Understanding Comics*. New York: Harper Perennial.
- McCloud, Scott (2008) *Reinventing Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Prawira, Sulasmi Dharma (1989) *Warna sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPK.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdri (2009) *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton (2001) *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Buana Printing.

2. Webtografi

- Anime News Network. Terakhir diakses 05 Maret 2018, 05.13 WIB.
<https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-06-14/one-piece-manga-sets-guinness-world-record-for-copies-printed-for-comic-by-single-author/.89275>
- Anime News Network. Terakhir diakses 07 Maret 2018, 08.12 WIB.
<https://www.animenewsnetwork.com/news/2015-04-03/39th-annual-kodansha-manga-awards-nominees-announced/.86698>
- Crunchyroll. Terakhir diakses 07 Maret 2018, 08.19 WIB.
<http://www.crunchyroll.com/anime-news/2016/10/04-1/relife-live-action-film-adaptation-scheduled-for-april-15-2017?r=0>

detikHOT. Terakhir diakses 05 Februari 2018, 04.40 WIB.
<https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>

LINE WEBTOON. Terakhir di akses 06 Januari 2019, 09.00 WIB.
<http://www.webtoons.com/id/>

Metro TV News.com. Terakhir diakses pada 03 Februari 2017, 09.00 WIB.
<http://teknologi.metrotvnews.com/poptech/wkBqajqb-pemenang-lomba-komik-digital-rilis-di-webtoon>

Widewalls. Terakhir di akses 03 Juli 2018, 10.00 WIB.
<https://www.widewalls.ch/japanese-manga-comics-history/>

The Comics Journal. Terakhir di akses 03 Juli 2018, 11.05 WIB.
<http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>

